
Norme internationale



2375

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION • МЕЖДУНАРОДНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПО СТАНДАРТИЗАЦИИ • ORGANISATION INTERNATIONALE DE NORMALISATION

Traitement de l'information — Procédure pour l'enregistrement des séquences d'échappement

Data processing — Procedure for registration of escape sequences

Troisième édition — 1985-11-01

ITeH STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO 2375:1985](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/bf719647-cbf2-4ba3-bc9b-d747985ef619/iso-2375-1985)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/bf719647-cbf2-4ba3-bc9b-d747985ef619/iso-2375-1985>

CDU 681.3.04

Réf. n° : ISO 2375-1985 (F)

Descripteurs : traitement de l'information, échange d'information, jeu de caractères, caractère d'échappement, immatriculation.

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) est une fédération mondiale d'organismes nationaux de normalisation (comités membres de l'ISO). L'élaboration des Normes internationales est confiée aux comités techniques de l'ISO. Chaque comité membre intéressé par une étude a le droit de faire partie du comité technique créé à cet effet. Les organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO participent également aux travaux.

Les projets de Normes internationales adoptés par les comités techniques sont soumis aux comités membres pour approbation, avant leur acceptation comme Normes internationales par le Conseil de l'ISO. Les Normes internationales sont approuvées conformément aux procédures de l'ISO qui requièrent l'approbation de 75 % au moins des comités membres votants.

La Norme internationale ISO 2375 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 97, *Systèmes de traitement de l'information*.

L'ISO 2375 a été pour la première fois publiée en 1974. Cette troisième édition annule et remplace la deuxième édition dont elle constitue une révision technique.

L'attention des utilisateurs est attirée sur le fait que toutes les Normes internationales sont de temps en temps soumises à révision et que toute référence faite à une autre Norme internationale dans le présent document implique qu'il s'agit, sauf indication contraire, de la dernière édition.

Sommaire

	Page
0 Introduction	1
1 Objet	1
2 Domaine d'application	1
3 Références	1
4 Autorité d'Enregistrement	1
5 Procédure d'enregistrement	2
6 Procédure d'abandon	2
7 Procédure de correction	2
8 Procédure de révision	2
9 Procédure d'appel	2
10 Autorités compétentes	3
Annexes	
A Autorité d'Enregistrement	4
B Registre International	5
C Critères d'attribution des séquences ESC F _s	7
D Comité Consultatif de l'Autorité d'Enregistrement (AG)	7

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 3375-1985
<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/bf719647-cbf2-4ba3-bc9b-d75476011375-1985>

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 2375:1985

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/bf719647-cbf2-4ba3-bc9b-d747985ef619/iso-2375-1985>

Traitement de l'information — Procédure pour l'enregistrement des séquences d'échappement

0 Introduction

Il existe des codes normalisés au plan international pour l'échange d'information entre les systèmes de traitement de données et dans les systèmes de transmission de messages.

La possibilité d'obtenir des caractères supplémentaires est assurée par les techniques d'extension de code dans lesquelles les caractères ou jeux de caractères supplémentaires sont identifiés par des séquences d'échappement. Les procédures d'extension de code et la structure des séquences d'échappement sont décrites en détail dans l'ISO 2022. Cette dernière définit des catégories de séquences d'échappement, mais ne donne pas de signification spécifique à ces séquences, prises individuellement.

La présente Norme internationale définit les procédures à suivre pour préparer et tenir à jour un registre des significations des séquences d'échappement individuelles. L'objet de ce registre est d'informer tous les intéressés des jeux de caractères déjà mis au point et des séquences d'échappement spécifiques attribués pour identifier ces jeux.

La publication du registre doit développer la compatibilité dans les échanges internationaux d'information et éviter la duplication d'efforts dans le développement de jeux de caractères destinés à des applications particulières. L'enregistrement fournit une identification d'un jeu de caractères mais ne doit pas être considéré comme une procédure de normalisation. Néanmoins, par une procédure distincte de l'enregistrement, le jeu de caractères peut éventuellement faire l'objet d'une normalisation internationale, nationale ou autre. Lorsqu'une telle normalisation est entreprise après l'enregistrement d'une séquence d'échappement, il conviendra de spécifier dans la norme la séquence d'échappement identifiant le jeu de caractères normalisé.

1 Objet

La présente Norme internationale spécifie les procédures à suivre par une autorité d'enregistrement pour préparer, tenir à jour et publier un registre de séquences d'échappement et des caractères ou jeux de caractères correspondants.

2 Domaine d'application

Les séquences d'échappement dont traite la présente Norme internationale sont celles décrites dans l'ISO 2022, à l'exception des séquences d'échappement qui y sont décrites comme destinées à l'usage privé.

Ces séquences d'échappement peuvent être utilisées pour l'extension de code, c'est-à-dire la mise à disposition de caractères supplémentaires, de jeux de caractères supplémentaires, ou de fonctions de commande supplémentaires, conformément à l'ISO 2022.

Une séquence d'échappement enregistrée conformément à la présente Norme internationale doit servir à identifier le caractère, le jeu de caractères ou la fonction de commande qui lui est associé dans le registre. Hormis cette identification, l'enregistrement ne modifie en rien le statut du caractère, du jeu de caractères ou de la fonction de commande concernés.

3 Références

ISO 646, *Traitement de l'information — Jeu ISO de caractères codés à 7 éléments pour l'échange d'information.*

ISO 2022, *Traitement de l'information — Jeux ISO de caractères codés à 7 et à 8 éléments — Techniques d'extension de code.*

ISO 4873, *Traitement de l'information — Code à 8 éléments pour l'échange d'information — Structure et règles de matérialisation.*

4 Autorité d'Enregistrement

4.1 L'Autorité d'Enregistrement doit être une organisation nommée par le sous-comité ISO chargé du codage et désignée par le Conseil de l'ISO pour agir comme Autorité d'Enregistrement, afin de servir les objectifs de la présente Norme internationale.

4.2 L'Autorité d'Enregistrement doit tenir à jour le registre des significations attribuées aux séquences d'échappement. Le contenu de ce registre doit être accessible à tous les comités membres, à tous les organismes de liaison de l'ISO et à toute partie intéressée.

4.3 Les documents d'enregistrement ne précisent pas les règles d'utilisation d'un caractère ou d'un jeu de caractères, identifié par une séquence d'échappement. Les documents, par exemple les normes fixant de telles règles, doivent être mentionnés dans les documents d'enregistrement.

5 Procédure d'enregistrement

En ce qui concerne l'attribution de signification aux séquences d'échappement et les additions ultérieures au registre, les attributions de l'Autorité d'Enregistrement sont de

- a) recevoir des autorités compétentes des propositions de significations à attribuer aux séquences d'échappement;
- b) de s'assurer que les propositions reçues sont en conformité avec la présente Norme internationale quant à la forme et, quant au fond, avec l'ISO 2022, le cas échéant avec l'ISO 646 et l'ISO 4873; enfin, que leur présentation correspond aux pratiques observées par l'Autorité d'Enregistrement;
- c) lorsque cela est nécessaire, d'indiquer à l'autorité compétente les modifications requises par les modalités du point b);
- d) de diffuser les propositions aux membres du sous-comité de codage pour une période d'information et de commentaires de trois mois;
- e) de prendre en considération les commentaires reçus et, lorsque cela est possible, de les intégrer dans les documents définitifs;
- f) d'attribuer les séquences d'échappement;
- g) de porter à la connaissance de tous les comités membres et organismes de liaison de l'ISO la signification qui a été attribuée à chaque séquence d'échappement.

6 Procédure d'abandon

6.1 L'abandon est une déclaration formelle par laquelle l'autorité compétente informe l'Autorité d'Enregistrement qu'elle retire son soutien à la proposition.

6.2 Une telle déclaration peut, le cas échéant être motivée.

6.3 L'Autorité d'Enregistrement doit informer les parties intéressées de la réception de telles déclarations.

6.4 L'abandon reste sans effet sur la proposition enregistrée, qui doit continuer de figurer au registre et d'être identifiée par la séquence d'échappement lui ayant été assignée.

7 Procédure de correction

7.1 L'Autorité d'Enregistrement doit corriger, dès qu'elle les décèle, les erreurs de forme, par exemple les fautes d'impression où les erreurs de dessin.

7.2 De nouvelles pages du registre, corrigées et datées, doivent être publiées.

8 Procédure de révision

8.1 En règle générale, aucune modification des enregistrements n'est admise, car cela serait contraire aux principes régissant la procédure d'enregistrement; le cas de sur-ensembles compatibles, conformément à l'ISO 2022, fait toutefois, exception à cette règle.

8.2 L'Autorité d'Enregistrement peut exceptionnellement accorder une dérogation à des organisations internationales ou gouvernementales établissant des normes reconnues au niveau international et appliquées dans le monde entier. Toutefois, l'éventualité d'une modification d'un enregistrement sans attribution d'une nouvelle séquence d'échappement doit être mentionnée dans les premiers états de la demande et dans le Registre.

9 Procédure d'appel

La procédure d'appel des décisions prises par l'Autorité d'Enregistrement est la suivante :

9.1 Une autorité compétente peut faire appel

- a) si elle est en désaccord avec l'Autorité d'Enregistrement quant à la conformité de la demande au chapitre 5 point b), ou
- b) si l'Autorité d'Enregistrement refuse une dérogation selon le 8.2.

9.2 Si au moins quatre comités membres du sous-comité chargé du codage présentent des objections quant à

- a) la publication prévue d'un enregistrement par l'Autorité d'Enregistrement, objections fondées uniquement sur le non-respect des termes du chapitre 5 point b), ou
- b) la décision de l'Autorité d'Enregistrement d'accorder une dérogation selon 8.2.

9.3 Les demandes d'appel doivent parvenir à l'Autorité d'Enregistrement par lettre recommandée

- soit dans les 30 jours suivant la réception du refus de l'Autorité d'Enregistrement;
- soit avant la fin de la période de diffusion décrite au chapitre 5 point d).

9.4 Les demandes d'appel doivent être soumises par l'Autorité d'Enregistrement dans les 30 jours suivant la réception, dans le cas envisagé en 9.1, ou la fin de la période de diffusion, dans le cas prévu en 9.2, aux membres du comité consultatif (voir annexe D). Si la question ne peut être résolue par le comité consultatif, la demande d'appel doit être soumise aux comités membres du sous-comité pour vote, selon le chapitre 3.4.2 de la partie 1 des Directives pour les travaux techniques de l'ISO.

10 Autorités compétentes

10.1 Les propositions concernant les significations des séquences d'échappement peuvent être émises par les membres suivants, qui, selon les buts de la présente Norme internationale, sont les autorités compétentes :

- a) n'importe quel comité ou sous-comité technique ISO;
- b) n'importe quel groupe faisant partie d'un sous-comité ISO concerné par le codage dans le traitement de l'information;
- c) n'importe quel comité membre de l'ISO;
- d) n'importe quelle organisation internationale ayant un statut de liaison avec l'ISO ou avec n'importe lequel de ses comités ou sous-comités techniques.

NOTE — Dans le cas de propositions relatives à des fonctions de commande additionnelles uniques qui doivent être représentées par une séquence d'échappement F_s (voir ISO 2022), l'autorité compétente ne peut être que le sous-comité de codage, (voir annexe C).

Ceci est rendu nécessaire par la limitation très importante du nombre de séquences d'échappement disponibles dans ce cas.

10.2 Les attributions des autorités compétentes doivent être de

- a) recevoir les propositions concernant les significations des séquences d'échappement à l'intérieur de leurs pays ou organismes respectifs;
- b) effectuer toute rationalisation ou coordination de ces propositions qu'ils désireront;
- c) faire parvenir à l'Autorité d'Enregistrement les propositions qui ont leur accord;
- d) faire connaître à l'intérieur de leurs pays et organismes respectifs l'issue de la procédure d'enregistrement.

NOTE — La présente Norme internationale vise uniquement la conformité d'une demande d'enregistrement aux conditions du chapitre 5 point b). Mais l'autorité compétente est libre de fixer d'autres conditions à remplir pour obtenir son soutien.

10.3 Les propositions doivent être transmises à l'Autorité d'Enregistrement sur un formulaire standard disponible auprès de l'Autorité d'Enregistrement.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO 2375:1985](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/bf719647-cbf2-4ba3-bc9b-d747985ef619/iso-2375-1985)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/bf719647-cbf2-4ba3-bc9b-d747985ef619/iso-2375-1985>

Annexe A

Autorité d'Enregistrement

(Cette annexe fait partie intégrante de la norme.)

A.1 L'Autorité d'Enregistrement doit être une organisation participant activement aux travaux du sous-comité traitant du codage à l'ISO.

Un ou plusieurs responsables techniques de l'Autorité d'Enregistrement doivent, en particulier, participer aux réunions du sous-comité et, le cas échéant, du ou des groupes de travail chargés de l'ISO 646, ISO 2022, ISO 4873 et d'autres normes de codage.

A.2 L'Autorité d'Enregistrement doit tenir à jour une liste des détenteurs du registre international. Les nouveaux enregistrements ainsi que toute autre information pertinente concernant

le registre doivent parvenir à toutes les personnes de la liste. L'Autorité d'Enregistrement peut, de temps à autre, demander aux détenteurs de confirmer leur intérêt à recevoir les nouveaux enregistrements et radier de la liste ceux qui n'ont pas manifesté un tel intérêt.

A.3 L'Autorité d'Enregistrement doit tenir à jour un document explicatif appelé «Pratique de l'Autorité d'Enregistrement», disponible à la demande de toutes les parties intéressées. Il doit établir la présentation d'une demande d'enregistrement, par exemple, définir la police de caractères destinée à la table de code, la terminologie, l'identification des positions vacantes, de façon à assurer une présentation uniforme de tous les enregistrements, afin d'en faciliter la comparaison.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 2375:1985

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/bf719647-cbf2-4ba3-bc9b-d747985cef619/iso-2375-1985>

Annexe B

Registre International

(Cette annexe fait partie intégrante de la norme.)

B.1 Documents d'enregistrement

B.1.1 Présentation

Le Registre International (IR) doit être imprimé sur des feuilles mobiles. Chaque enregistrement doit, selon son type, comprendre les parties suivantes :

a) Page de couverture

Celle-ci doit dresser la liste suivante :

- type d'enregistrement;
- numéro d'enregistrement;
- date d'enregistrement;
- séquence d'échappement attribuée;
- brève identification du caractère ou jeu de caractères;
- brève description;
- autorité compétente;
- entité ou personne à l'«origine» du caractère ou jeu de caractères;
- identification d'ensemble du domaine d'application visé.

Le cas échéant, la ou les normes dont le jeu de caractères fait partie doit figurer dans la brève description ou à la rubrique «origine».

b) Tableaux de codes

1) Jeux de caractères graphiques

La présentation du tableau de code doit être conforme à l'ISO 646 ou à l'ISO 4873. En ce qui concerne les jeux à plusieurs multipléts, on doit utiliser une présentation adéquate.

2) Fonctions de commande

Pour un jeu CO, le tableau de code doit être formé par les colonnes 0 et 1 de l'ISO 646 ou les colonnes 00 et 01 de l'ISO 4873. Pour un jeu C1, la représentation à 7 éléments doit être formée par des séquences d'échappement à deux caractères de type ESC F_e. La représentation à 8 éléments doit être formée par les colonnes 08 et 09 du tableau de l'ISO 4873.

c) Nom des caractères

Les pages suivantes des enregistrements des jeux de caractères graphiques doivent dresser la liste de toutes les positions et indiquer le nom du caractère attribué à cette position. Les pages suivantes des enregistrements de jeux de caractères de commande doivent dresser la liste des fonctions de commande du jeu, en indiquant leur nom et leur définition.

Les positions vacantes doivent porter la mention «cette position doit rester vacante». En cours d'échange de données, la présence de combinaisons d'éléments correspondant à ces positions sera signalée comme une erreur.

De brèves notes peuvent être ajoutées aux enregistrements de jeux de caractères graphiques, uniquement lorsque leur présence s'impose pour la compréhension de l'enregistrement.

Les caractères «sans espacement» doivent être identifiés en tant que tels dans une note.

B.1.2 Utilisation avec d'autres jeux de caractères enregistrés

Si un jeu enregistré est prévu pour être utilisé en combinaison avec un ou plusieurs autres jeux enregistrés, ceci doit être mentionné.

B.1.3 Sous-ensembles et sur-ensembles

Si un jeu enregistré est intentionnellement un sous-ensemble ou un sur-ensemble d'un ou plusieurs autres jeux enregistrés, ceci doit être mentionné.

B.1.4 Normes révisées

Lorsqu'un jeu enregistré est basé sur une norme qui est révisée par la suite, une page supplémentaire à l'enregistrement original doit être émise, pour identifier le nouvel enregistrement.

B.1.5 Codes complets

L'enregistrement de systèmes complets de codage différents de ceux de l'ISO 2022 ne doit comprendre que la page de couverture. Il doit indiquer si la séquence d'échappement ESC 2/5 4/0 s'applique dans ce cas. Il doit également indiquer où l'on peut obtenir librement un document décrivant le code complet. Aucun mode complet ne peut être enregistré en l'absence d'un tel document et de la référence correspondante.

B.1.6 Jeux identiques

Si une demande d'enregistrement contient un jeu de caractères identique à un jeu déjà enregistré, elle ne doit pas être enregistrée.